Para qué sirve investigar en diseño

Por Sheila Pontis

La reflexión y la experiencia son actividades que pueden complementarse para potenciar y mejorar la práctica proyectual.

Hace poco asistí a un seminario sobre diseño gráfico presentado por un renombrado estudio inglés. En tono didáctico e informal, pero organizado y sistemático, explicaron el proceso de diseño seguido para su último encargo, comentando en detalle cada etapa y como fueron resolviendo distintos inconvenientes. Habiendo puesto tanto hincapié en el proceso de diseño, concluido el seminario, me acerqué a uno de los profesionales del estudio para preguntarle ¿cómo la investigación ayudaba al desarrollo de sus proyectos?

Me respondió (negando con la cabeza): «Bueno, en realidad la información la tenemos aquí (señalando su cabeza) creo que la experiencia de trabajar tantos años como profesionales del diseño es lo que utilizamos como investigación. La experiencia nos brinda las herramientas para abordar distintos proyectos de diseño y saber qué pasos seguir. Ya no es necesario hacer investigación alguna...»

Sin dudas su respuesta me sorprendió y me llevó a reflexionar sobre el lugar que ocupa la investigación, en general, y en el diseño en particular. ¿Puede el conocimiento y la experiencia adquiridos en una larga trayectoria como profesional reemplazar el conocimiento aportado por una investigación? o, ¿la investigación (en diseño) aporta otro tipo de conocimientos y puede aportar nuevas teorías para mejorar la práctica profesional? Analicemos ambas posturas.

La experiencia

«Experiencia» es definida como el conocimiento adquirido a través de una práctica prolongada o habilidad para hacer algo.

Examinemos esta situación dentro de un contexto fuera de lo proyectual y con gran trayectoria académica: las Ciencias Experimentales. En las Ciencias Experimentales, por ejemplo, un técnico profesional puede tener mucha experiencia, ya que reproduce técnicas hábilmente y tiene la posibilidad de interpretar sus resultados. El técnico puede poner a punto, e incluso mejorar, las técnicas de otros profesionales de su misma área. Desde este punto de vista, podría pensarse que la investigación, de alguna manera, puede ser reemplazada por la experiencia, por algunos profesionales con muchos años de trayectoria en un área determinada. Pero este técnico también convive con los resultados que surgen de investigaciones paralelas llevadas a cabo por otros y se nutre de sus resultados. En este caso la experiencia, junto con la investigación, también aporta nuevos conocimientos o soluciones

sobre un tema específico.

La investigación

Sin embargo, el papel del investigador es otro. El investigador se entrena para crear, interpretar, analizar, descubrir, comparar, y dar soluciones a preguntas o problemas partiendo de hipótesis. Continuando dentro de las Ciencias Experimentales, no por hacer muchos experimentos una persona puede adquirir los conocimientos necesarios para innovar o dar respuestas. Un técnico profesional puede ser un experto resolviendo cuestiones técnicas, y aun dar soluciones prácticas a muchas cosas, pero no tiene el *know-how* adquirido por una investigación.

El término *know-how* hace referencia a la capacidad de reutilizar metodologías o criterios empleados para resolver o elaborar proyectos específicos en otras situaciones similares o afines. La investigación, motivada por un objetivo determinado (problema/pregunta), implica el «aislamiento» y la deconstrucción del objeto específico de la pregunta en sus componentes esenciales para entender su funcionamiento y, de este modo, encontrar una solución/respuesta (Krippendorff, 2007). El investigador adquiere una habilidad para relacionar conceptos, generar nuevas teorías, proponer alternativas y resolver problemas, que puede validar con la práctica.

La investigación y la Investigación

En el ámbito del diseño se producen diferentes interpretaciones sobre el significado de una «investigación». Muchos estudios y agencias de diseño explican que su metodología de trabajo se basa en análisis e «investigación». Sin embargo, el significado que tiene esta investigación es diferente al concepto de Investigación, como bien han explicado Frayling (1993) y Scrivener (2009). Una investigación con «i» minúscula indica el acto minucioso de analizar un objeto o una persona determinada para aumentar conocimientos individuales, mientras que una Investigación con «I» mayúscula está asociada con desarrollo e innovación, aportando mejoras sobre productos o procesos para una disciplina (Pontis, 2009).

Esta definición ayuda a clarificar que, al igual que un técnico y un investigador no realizan las mismas actividades, un diseñador práctico y un diseñador Investigador tampoco lo hacen. Es importante resaltar que la Investigación en diseño no pretende reemplazar la práctica del diseño.

Por el contrario, el enfoque académico del diseño intenta enriquecer la práctica, por ejemplo, brindándole argumentos necesarios para defender un proyecto o para entender por qué una campaña publicitaria no ha sido efectiva. La Investigación en diseño debería ser entendida, no sólo como la utilización de métodos científicos, sino como una actividad que intenta responder a cuestiones o preguntas que surgen a partir de la práctica propiamente dicha del diseño (Krippendorff, 2007).

Conclusión

Probablemente, por falta de información en el tema, puede generarse un malentendido conceptual. Es decir, ambos (el experimentado y el investigador) llaman «investigación» a diferentes cosas. La Investigación con «I» mayúscula no reemplaza la falta de experiencia de los diseñadores jóvenes en el ámbito profesional, en cambio la investigación con «i» minúscula sí puede ayudar a diseñadores inexpertos a resolver proyectos a corto plazo.

La Investigación y la experiencia no deberían ser entendidas como actividades excluyentes. Por el contrario, cuando ambas se complementan, se retroalimentan obteniendo resultados altamente productivos y un aumento de posibilidades y capacidades en los expertos. En el ámbito del diseño ambas actividades contribuyen a un mismo objetivo: mejorar la práctica proyectual.

Publicado el 26/05/2010

1. Frayling, C. (1993). Research in art and design. Londres : Royal College of Art
2. Krippendorff, K. (2007) Design Research Now. Design Research, an Oxymoron? Basel: Birkhäuser. Pp.67-80.
3. Pontis, S. (2009) Diseño gráfico: un novel objeto de investigación. Caso de estudio: el proceso de diseño. Revista Iconofacto. Pontificia Bolivariana University. Colombia. Vol 5, Num 6, Diciembre 2009
4. Scrivener, S. (2009) The Roles of Art and Design Process and Object in Research. Reflections and Connections. Helsinski : University of Art and Design Helsinki. Pp.69-80

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/para-que-sirve-investigar-en-diseno